

(19) 世界知的所有権機関
国際事務局(43) 国際公開日
2005 年 6 月 30 日 (30.06.2005)

PCT

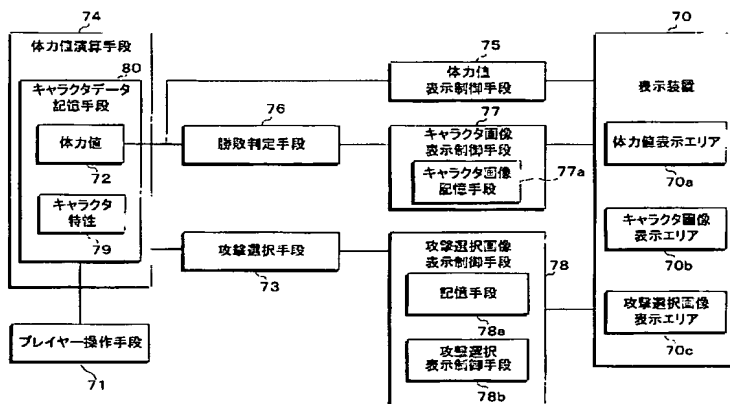
(10) 国際公開番号
WO 2005/058441 A2

- (51) 国際特許分類: A63F 13/00 1006330 東京都千代田区丸の内 2 丁目 4 番 1 号 Tokyo (JP).
- (21) 国際出願番号: PCT/JP2004/017793
- (22) 国際出願日: 2004 年 11 月 30 日 (30.11.2004)
- (25) 国際出願の言語: 日本語
- (26) 国際公開の言語: 日本語
- (30) 優先権データ:
 特願2003-402329 2003 年 12 月 1 日 (01.12.2003) JP
 特願2003-402285 2003 年 12 月 1 日 (01.12.2003) JP
 特願2003-402307 2003 年 12 月 1 日 (01.12.2003) JP
 特願2003-402313 2003 年 12 月 1 日 (01.12.2003) JP
 特願2003-402322 2003 年 12 月 1 日 (01.12.2003) JP
- (71) 出願人 (米国を除く全ての指定国について): コナミ株式会社 (KONAMI CORPORATION) [JP/JP]; 〒
- (72) 発明者; および
 (75) 発明者/出願人 (米国についてのみ): 楠田 和弘 (KUSUDA, Kazuhiro) [JP/JP]; 〒1006330 東京都千代田区丸の内 2 丁目 4 番 1 号 コナミ株式会社内 Tokyo (JP). 山口 泰功 (YAMAGUCHI, Hirokatsu) [JP/JP]; 〒1006330 東京都千代田区丸の内 2 丁目 4 番 1 号 コナミ株式会社内 Tokyo (JP). 大崎 幸宏 (OSAKI, Yukihiro) [JP/JP]; 〒1006330 東京都千代田区丸の内 2 丁目 4 番 1 号 コナミ株式会社内 Tokyo (JP). 石井 真一 (ISHII, Shinichi) [JP/JP]; 〒1006330 東京都千代田区丸の内 2 丁目 4 番 1 号 コナミ株式会社内 Tokyo (JP).

[続葉有]

(54) Title: MATCH-UP GAME DEVICE, GAME MACHINE, AND GAME PROGRAM

(54) 発明の名称: 対戦ゲーム装置、ゲーム機およびゲームプログラム



74... PHYSICAL ENERGY VALUE CALCULATION MEANS
 80... CHARACTER DATA STORAGE MEANS
 72... PHYSICAL ENERGY VALUE
 79... CHARACTER CHARACTERISTIC
 71... PLAYER OPERATION MEANS
 76... BATTLE RESULT JUDGING MEANS
 73... ATTACK SELECTING MEANS
 75... PHYSICAL ENERGY VALUE DISPLAY CONTROL MEANS
 77... CHARACTER IMAGE DISPLAY CONTROL MEANS
 77a... CHARACTER IMAGE STORAGE MEANS
 78... ATTACK SELECTION IMAGE DISPLAY CONTROL MEANS
 78a... STORAGE MEANS
 78b... ATTACK SELECTION DISPLAY CONTROL MEANS
 70... DISPLAY DEVICE
 70a... PHYSICAL ENERGY VALUE DISPLAY AREA
 70b... CHARACTER IMAGE DISPLAY AREA
 70c... ATTACK SELECTION IMAGE DISPLAY AREA

means (76) is changed.

(57) Abstract: [PROBLEMS] To provide a match-up game device in which a physical energy value of a character which has received an attack is changed according to a character attack type and attack value and the result of the battle is decided according to the physical energy value while the character image is largely changed to exhibit a great production effect. [MEANS FOR SOLVING PROBLEMS] Attack selection element images are moved in the junction direction to an attack selection image display area (70c) according to control of attack selection means (73) and successively replaced with another to be displayed. After this, the movement is stopped and they are arranged in a matrix. Character characteristic (79) and a physical energy value (72) are correlated with a character and stored. The physical energy value of the character which has received an attack is operation-processed by using the character characteristic and operation equation and the attack value corresponding to the attack type. When the physical energy value (72) is not greater than a predetermined end value, it is judged that the character has lost. Furthermore, the image of the character judged to have lost by the battle result judging

(57) 要約: 【課題】 キャラクターの攻撃種および攻撃値に応じてその攻撃を受けたキャラクターの体力値を変化させて、この体力値に応じて勝敗を決めると

[続葉有]



(74) 代理人: 福地 武雄 (FUKUCHI, Takeo); 〒1500041 東京都渋谷区神南一丁目5番4 ロイヤルパレス原宿 605号 Tokyo (JP).

(81) 指定国 (表示のない限り、全ての種類の国内保護が可能): AE, AG, AL, AM, AT, AU, AZ, BA, BB, BG, BR, BW, BY, BZ, CA, CH, CN, CO, CR, CU, CZ, DE, DK, DM, DZ, EC, EE, EG, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, HR, HU, ID, IL, IN, IS, JP, KE, KG, KP, KR, KZ, LC, LK, LR, LS, LT, LU, LV, MA, MD, MG, MK, MN, MW, MX, MZ, NA, NI, NO, NZ, OM, PG, PH, PL, PT, RO, RU, SC, SD, SE, SG, SK, SL, SY, TJ, TM, TN, TR, TT, TZ, UA, UG, US, UZ, VC, VN, YU, ZA, ZM, ZW.

(84) 指定国 (表示のない限り、全ての種類の広域保護が可能): ARIPO (BW, GH, GM, KE, LS, MW, MZ, NA, SD,

SL, SZ, TZ, UG, ZM, ZW), ユーラシア (AM, AZ, BY, KG, KZ, MD, RU, TJ, TM), ヨーロッパ (AT, BE, BG, CH, CY, CZ, DE, DK, EE, ES, FI, FR, GB, GR, HU, IE, IS, IT, LU, MC, NL, PL, PT, RO, SE, SI, SK, TR), OAPI (BF, BJ, CF, CG, CI, CM, GA, GN, GQ, GW, ML, MR, NE, SN, TD, TG).

添付公開書類:

— 国際調査報告書なし; 報告書を受け取り次第公開される。

2文字コード及び他の略語については、定期発行される各PCTガゼットの巻頭に掲載されている「コードと略語のガイダンスノート」を参照。

共に、キャラクターの画像が大きく変化して演出効果が高い対戦ゲーム装置を提供すること。【解決手段】 攻撃選択手段(73)の制御に基づいて攻撃選択画像表示エリア(70c)に攻撃選択要素画像を連接方向に移動させて次々に入れ替え表示した後、移動を停止させてマトリックス状に並置表示する。キャラクター特性(79)および体力値(72)をキャラクターに対応付けて記憶し、攻撃を与えられたキャラクターの体力値を、キャラクター特性および攻撃種に対応する演算式および攻撃値を用いて演算加工した上で、体力値(72)が所定終了値以下の場合に対応するキャラクターを負けと判定する。さらに、勝敗判定手段(76)により負けと判定されたキャラクターの画像を変化させる。